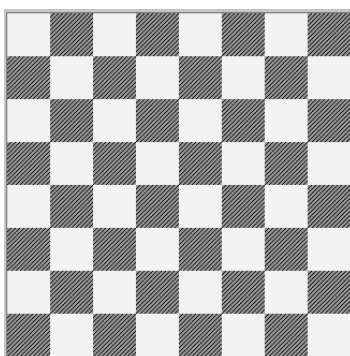
APOSTILA DE XADREZ
PARA INICIANTES

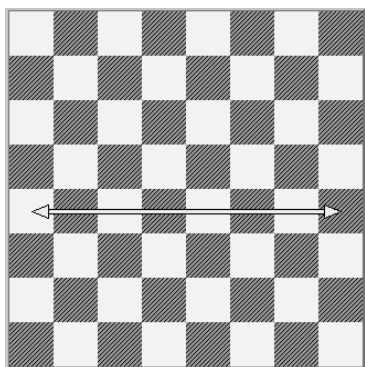
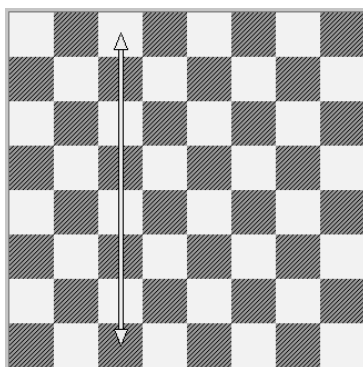
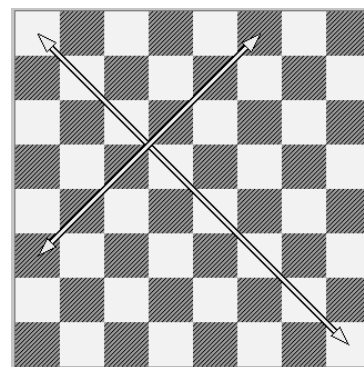
1. O tabuleiro

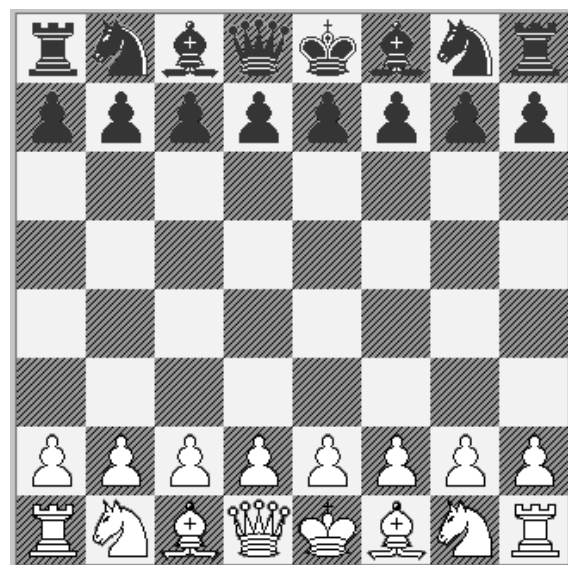
- Um tabuleiro de xadrez é dividido em 64 partes (8 horizontais x 8 colunas). Além de horizontais (linhas) e verticais (colunas), outro termo bastante utilizado é diagonais, que é tão somente formado por uma sequência de casas de mesma cor.

- O quadriculado é comumente chamado preto e branco, mesmo que tenha outras cores, por exemplo, marrom e amarelo, verde e branco, e outras.

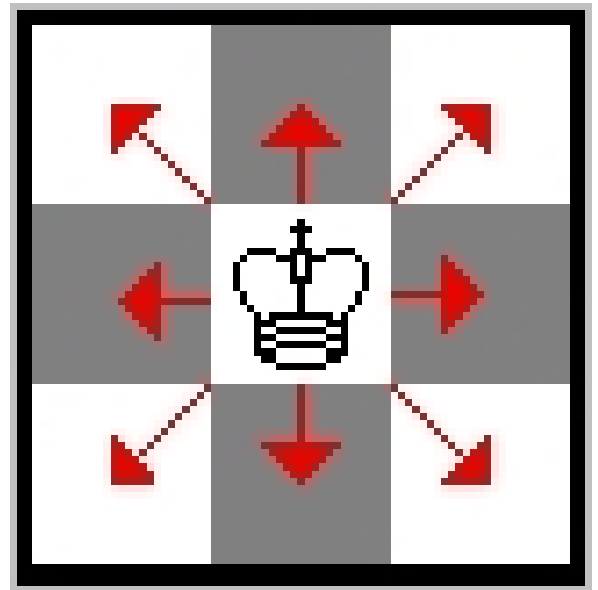
- Ao posicionarmos o tabuleiro para o início do jogo, é fundamental que o posicione de modo que a casa da primeira linha horizontal, direita, seja branca, como no figura ao lado. Isso deve ser sempre verificado antes de se iniciar a partida.

Posição inicial do tabuleiro

O tabuleiro é dividido em: verticais (colunas), horizontais (linhas) e diagonais.

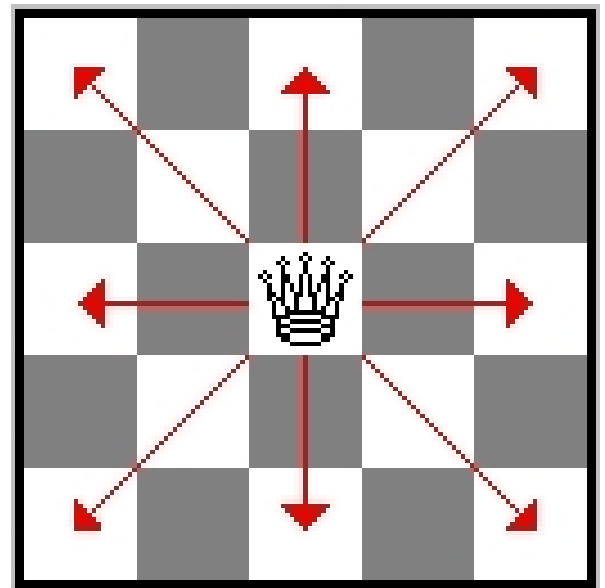
Vertical ou *coluna*

horizontal ou *linha*

diagonais

2. As peças: movimentos e capturas

- Cada jogador de xadrez usa 16 peças para jogar. 2 torres, 2 cavalos, 2 bispos, 1 rainha, 1 rei e 8 peões.
- Cada peça possui uma posição inicial no tabuleiro.
- As torres são posicionadas nas extremidades do tabuleiro, na primeira linha.
- Os cavalos deverão ser posicionados cada um ao lado interno de cada torre.
- Os bispos posicionam-se um ao lado interno de cada cavalo.
- A dama é posicionada no centro do tabuleiro, na casa de sua cor.
- Rei, entre seu bispo e a dama, sempre observando que o REI branco fica na casa de cor PRETA e o REI preto fica na casa de cor BRANCA (invertido).
- Os peões, que são oito, devem ser posicionados à frente das outras peças, portanto, na segunda linha.
- Por convenção, quando um tabuleiro é mostrado em um diagrama, as pretas ficam na parte de cima.
- As peças brancas iniciam a partida.
- As peças não podem saltar sobre peças do adversário, com exceção do cavalo.
- Ao se tomar uma peça do adversário, a peça jogada deverá ocupar esta mesma posição.

O REI

Movimento: somente anda uma casa por lance em todas as direções. Não pode situar-se em casa sob domínio de peça adversária, pois o rei não pode se entregar ou se colocar em situação de XEQUE jamais. Esta jogada não é permitida e ambos os jogadores devem estar atentos.

Captura: em todas as casas em que pode se movimentar. Não pode capturar peças defendidas pelo adversário, pois seria capturado no próximo lance, colocando-se antecipadamente em XEQUE, o que também não é permitido.

A DAMA ou RAINHA

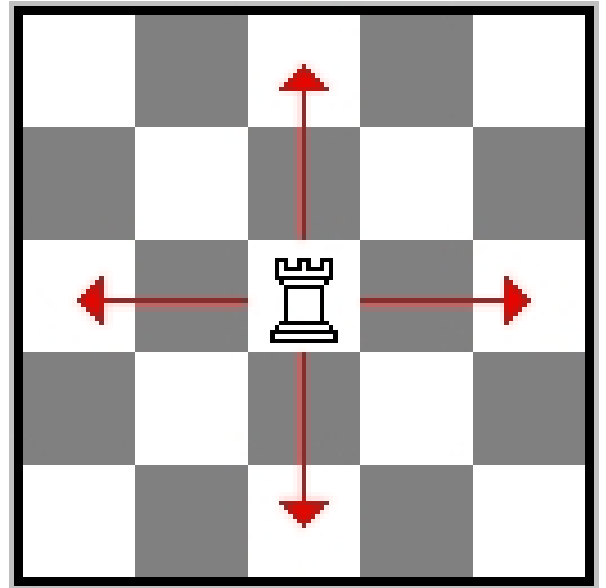
Movimento: peça mais poderosa e versátil do tabuleiro, a dama pode movimentar-se como a torre e como o bispo, ou seja, anda tanto em paralelas (linhas ou colunas) quanto em diagonais, tantas casas quanto se desejar, desde que haja espaço no tabuleiro.

Captura: em todas as casas em que pode se

Movimentar.

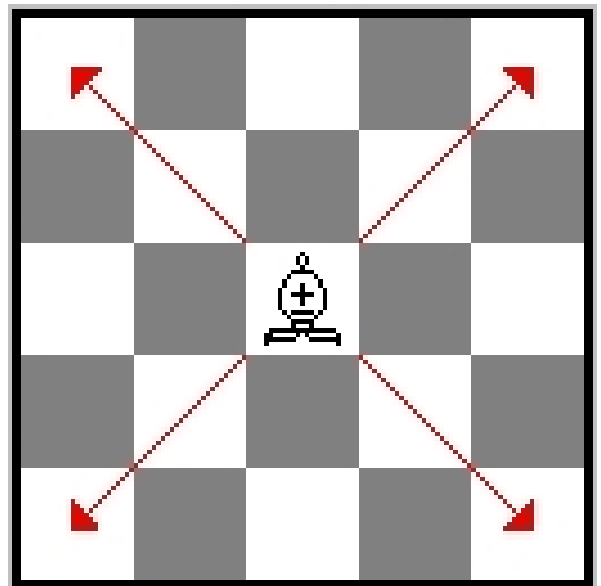
A TORRE

Movimento: o movimento executado pelas torres é sempre em paralelas (linhas ou colunas), quantas casas desejar desde que haja espaço livre.

Lembre-se de que as peças não podem "saltar" outras, tanto horizontais quanto verticais, veja a ilustração ao lado.

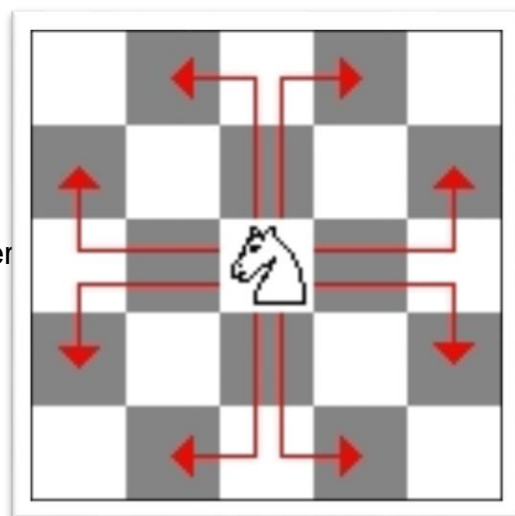
Captura: em todas as casas em que pode se movimentar.

O BISPO

Movimento: seu movimento é sempre em diagonal, obedecendo à cor de sua casa inicial, ou seja, o bispo da casa branca não pode ocupar uma casa preta e vice-versa, ficando eternamente na mesma cor desde o inicio até o final do jogo. Observe a ilustração ao lado. O bispo ao lado, por ser da casa de cor branca, jamais poderá conseguir ameaçar uma peça do adversário que ande nas casas de cor preta.

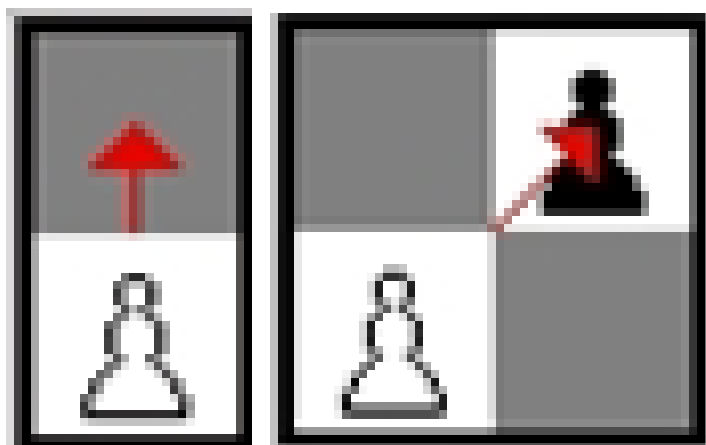
Captura: em todas as casas em que pode se movimentar.

O CAVALO

Movimento: o cavalo anda em um formato que reproduz a letra L, ou seja, duas casas, na direção horizontal ou vertical, e mais uma, em ângulo reto à direção anterior. É a única peça que pode pular as próprias peças ou as do adversário. Embora o número de movimentos possíveis do cavalo seja maior, seu uso é limitado pelo número de casas em que ele consegue se mover (uma em qualquer direção, outra em diagonal).

Note que sempre se move o cavalo a partir de uma casa com determinada cor, passando-o para uma casa de outra cor.

Captura: a peça adversária que se encontrar na casa onde o cavalo terminar seu movimento.

O PEÃO

Movimento: uma casa desocupada à frente. Quando o peão está em sua casa inicial, pode mover-se uma ou duas casas adiante, somente no primeiro movimento de cada peão. Se você andar pela primeira vez com o peão somente uma casa, na próxima jogada, não é permitido usar a opção de abrir com 2 casas. O Peão não pode andar para trás em hipótese alguma.

Captura: somente nas casas em diagonal (uma casa apenas) à frente, conforme mostra a flecha.

3. O VALOR RELATIVO DAS PEÇAS

Para orientação do jogador em possíveis trocas de peças, durante a partida, deve-se seguir inicialmente a seguinte escala de valores, tendo como unidade de valor, o peão:
Dama = 9 peões Torre = 5 peões Bispo = 3 peões Cavalo = 3 peões. Como o jogador perceberá, esses valores podem variar dependendo da posição. Por exemplo, um bispo pode valer mais que um cavalo ou um cavalo valer mais que um bispo; um cavalo pode valer mais que uma torre; três peões podem valer mais que um bispo; etc.

4. Xeque e xeque-mate

XEQUE

Toda vez que o rei estiver sob ataque direto, significa que ele está em xeque.
Dar xeque em um rei é movimentar uma peça cujo sua, em que o raio de ação ataque diretamente o rei inimigo.

XEQUE-MATE

Xeque-mate é quando o rei está sob ataque de peça contrária e não tem como sair da situação. Significa o término da partida, com a vitória para quem deu o xeque-mate.
Este é o objetivo do jogo: deixar o Rei inimigo totalmente encurralado e sem saída.

5. Regras gerais e objetivo do jogo

- Se você está acostumado com o jogo de DAMAS, esqueça tudo. Não adianta trazer seus conhecimentos de dama para a realidade do Xadrez pois é tudo totalmente diferente. Ponha de lado as regras do jogo de DAMAS, em que é possível pular peças, capturar várias ao mesmo tempo, ir e voltar com as peças quando bem entender. Também esqueça a captura de uma peça ao saltar por cima da outra. No Xadrez, a captura SOMENTE ocorre quando a peça toma o lugar da outra no tabuleiro. O Xadrez é totalmente diferente, portanto, quando começar a aprender a jogar Xadrez, não se prenda aos seus conhecimentos sobre o jogo de DAMAS.

- Cabem às peças brancas o lance inicial. A escolha das cores é feita por sorteio.

- Cada jogador efetua uma jogada de cada vez, uma jogada para as brancas e uma para as pretas e, assim, sucessivamente, até o fim da partida.

- Para efeito de contagem é considerado um lance completo aquele que contém um movimento das brancas e um movimento das pretas.

- As peças não poderão saltar sobre outras, com exceção do cavalo.

- Não é permitido que se coloque o próprio rei em xeque, o jogador, nesse caso, deve ser avisado e a jogada retornada.

- Quando o rei estiver em xeque, este deve ser protegido, não sendo permitido outro tipo de jogada.

- Não é permitido a volta de lances, isto é, quando um jogador pega, intencionalmente ou não, em uma peça, deve, necessariamente, efetuar a jogada com esta peça. Salvo casos em que a peça tocada não tiver lance legal possível. E ainda, se, com sua mão ou peça, um jogador tocar em alguma peça do adversário, com a intenção de capturá-la ou não, deve, necessariamente, efetuar a captura. Salvo casos em que a jogada não for legalmente possível.

6. Os movimentos especiais

O ROQUE

O objetivo do roque é proteger o rei colocando-o nos cantos e centralizando a torre.
O roque é o único lance especial que envolve o movimento conjunto do rei e uma das torres.
O roque é ilegal se o rei e a torre já tiverem sido movidos anteriormente.
Além disso, as casas entre o rei e a torre devem estar vazias.

Há dois tipos de roque:

a) pequeno, com a torre do rei ;
b) grande, com a torre da dama.

O roque é executado da seguinte forma: move-se o rei duas casas na direção de uma das torres, completando o movimento, a torre passa a ocupar a próxima casa do outro lado, ou seja, a casa que o rei tinha atravessado.

O roque estará temporariamente proibido se:

c) estiver atacada por uma peça do adversário a casa que o rei ocupa, ou a casa pela qual passará, ou a casa que ocupará;
d) houver alguma peça entre o rei e a torre com a qual o roque será efetuado.